no.608

GAME MACHINE

い格ろ機

った化ト家で

てるおエT い影りアV

る。は、意味を表現で

アミューズメント通信

米国マイクロソフト社「X-Box」

SCE「PS2」を性能面で大きく上回る

ともさることながら、S CEが次々とアナウンス した広報姿勢が評価されている。 では、なお「PS」用ゲームソフトが使用できるが、少フトが使用できるが、少っなくとも十五タイトルでその制限が加えられているがその制限が利かない例なども次第に判明している。これらについてSCEはでいる。また同時発売のナムコは、一部報で不具合があると伝えられたが、原因はゲームリフト側にないことが判した、と三月十日発表した。

SNKがアルゼの子会社 になるに至った経緯に伴 うもの、と解されている。 川崎英吉氏は同社の創業 に社長、九五年十二月から会長。高堂良彦氏は九 四年十二月に入社し専務、

吊

吹田市)は三月二十七日、 トップ交代人事を発表した。四月一日付で川崎英 高堂良彦社長は退任、常 務社長室担当の北野一成 会長と社長の退任、常

土 助と一他 R 長五 は 開「まア係を夕う総はな%の I の% C 約発エたの、含 l 食

い六るオセな氏、株株で日。がかっが・式

発い通れな設 I だ更 会が常るり、すの回定る

一十二月から社長。 一十二月から社長。 一十二月から社長。 一十二月から社長。 一十二月から社長。 一十二月から社長。 一十二月から社長。 一十二月から社長。 一十二月から常務社長。 一十二月から常務社長。 一十二月から常務社長。 一十二月から常務社長。 一十二月から常務社長。 一十二月から常務社長。 一十二月から常務社長室 一十二月から常務社長室 一十二月から常務社長室

2000年4月15日 第608号

http://www. ampress.co.jp/

エキスポ展示会場で(左から)カトウ製作所の渋谷修二部長、目々沢 常友専務、ナムコの猿川昭義上席執行役員、市川秀久主任



懇親パーティーで (左から) プレイランドの高橋正 明社長、マタハリーの山中秀晃社長、タイトーの中 村絋一社長

懇親パーティーで (左から) 大興商会の石川忠太社 長、セガ社の入交昭一郎社長、ナムコの中村雅哉社

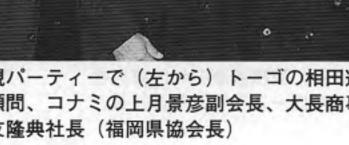
エキスポのス

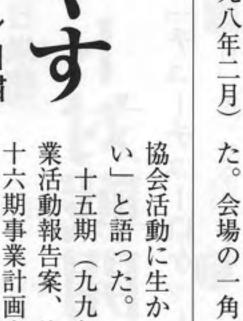
プ



懇親パーティーで(左から)トーゴの相田進特 別顧問、コナミの上月景彦副会長、大長商事の 長友隆典社長 (福岡県協会長)





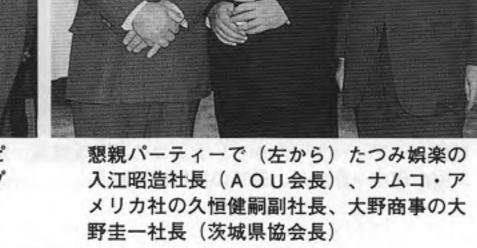


懇親パーティーで(左から)三栄の田中一彦社長、セ

ガ社の鈴木久司副社長、テクモの中村有宏副社長



懇親パーティーで(左から)ハピ ネットの谷本茂執行役員、バンプ レストの伍賀槌太社長



NAOMI

2000年4月15日 第608号

懇親パーティーで (左から) 東横娯楽の村山嘉男社 長(神奈川県協会長)、ハローズの牧野憲治社長、 ホープの矢野徳蔵専務

懇親パーティーで (左から) ナムコの鈴木登部長、アイモの田口宜 由社長、カプコンの吉田昌稔常務、初野純孝部長

懇親パーティーで(左から)ナムコの長井潔課長、加々見章部長、 三栄の田中一彦社長、彩京の前田康博部長

株式会社和でコン。

<AM事業部>●西日本販売部/ 〒540-0037 大 阪 市 中 央 区 内 平 野 町 3 丁 目 1 番 3 号 TEL.(06)6920-3633 FAX.(06)6920-5133

4人同時に遊べる。協力して戦うもよし、自分以外をすべて蹴散らすもよし。戦法はキミ次第だ。

緊迫!! 刻々と変化するバトルシチュエーション!!次々と変わるバックグランド。気が抜けないドラマティックな冒険劇の始りだ。

集める!!パワーアップの源、パワーストーン!! パワーストーンを集めて変身!!パワーアップした超必殺技で一気に逆転だ。

●東日本販売部/ 〒163-0411 東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル11階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701 ★<最新情報が満載のカプコンホームページへアクセス!!> http://www.capcom.co.jp/ ※販売のご用命は<AM事業部>までお申し付けください。 ● 最新情報発信中!! 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など 知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。 **S** 最新情報 「パワーストーン」 オリジナル・サウンドトラック 最新情報 絶質好評発売中!! 2.100円(税込)CPCA-1024

※ビジュアルメモリはVM対応筐体、C型パネル筐体で使用可能です。

暗雲立ち込める大空。大地をゆるがす轟音とともに

三大な影が世界を覆いつくす。突如として現れた謎の浮遊城。

果たして彼らの運命は?新たなる冒険が今始まる。

ビジュアルメモリでドリームキャストとリンク!!家庭からアーケードへ。遊びが拡がる!!

NAOMIに登場し ないレア・アイテム を開発しよう!!

デジモンバトル 0 2 (バンプレスト)

ミルキースイング (カプコン)

AOUエキスポで話題のアーケードゲーム機





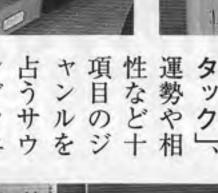
2000年4月15日 第608号















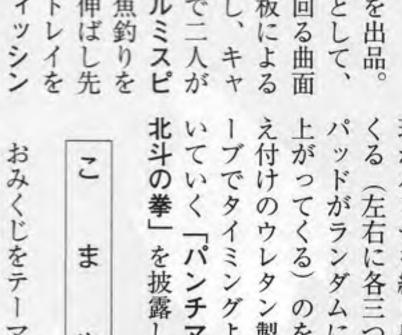


















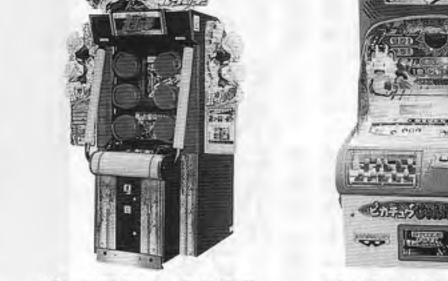


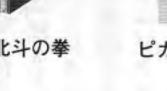














ピカチュウじゃんけん隊 (バンプレスト)



ファンシーリフターデミ (カトウ製作所)





ダンシングキティ (エイコー)



スーパードリームチャンス



料理の達人(ナムコ)







第三種郵便物認可

格點如

●リアルで豪快な

ピンアクション

スプリットにチャレンジ

トラブル時のワンタッチ

軽快なBGMサウンドコールアテンダント

リセット機構付き

トータルサプライヤー …… エイブルコーポレーション 長期安定稼働記録を更新中!





●動いている的をBB弾で バンバン撃ちまくる。 ❷設定得点に達したら ダーツに挑戦! ❸ダーツの欲しい景品番号 を狙って撃て! ●当たった番号の景品を ⑤余った得点はコンティニ

ュー時、手持ちになるョ。 サイズ: H1,880×W990×D2,000

企画・製造:(株)エイブルコーポレーション

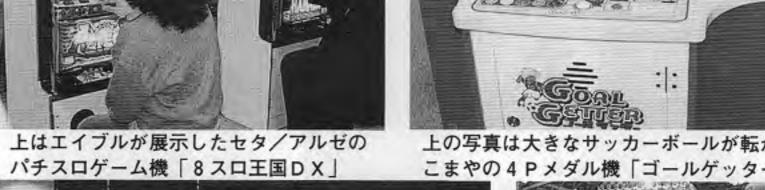
株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD. 〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180

★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

2000年4月15日 第608号









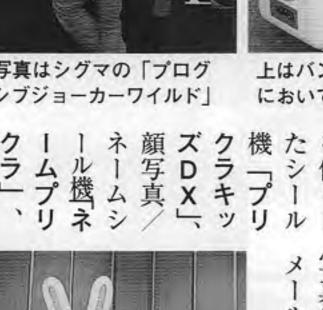


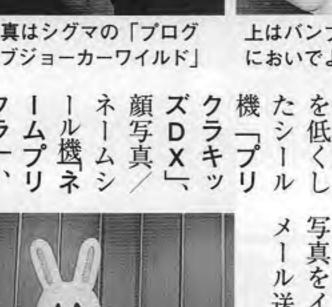






上の写真は日邦産業が展示した エアー遊具「メロディーバウンズ」



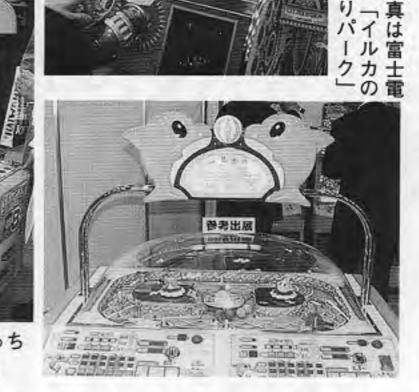




CQアメニックのエアー遊具「バルー ンサーカス」と抽選機「パピヨン」 タイガー娯楽が展示したエアー遊具 「ミニボー・サッカーバージョン」





















International	Trade	Show

International Trade Show	
Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.)	Apr. 11-13
World of Entertainment (Prague, Czech)	Apr. 27-29
TiLE'00 (London, UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
AALARA'00 (Gold Coast, Queensland, Australia)	May. 22-25
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June. 28-July.1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 17-20
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.20-22
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.20-22
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Forainexpo'00 (Paris, France)	Dec. 6-8

Forainexpo'00 (Paris, France) ん社ム有はがっ社



ン月っ連



たタランユのペス

関るなとカセーシ月運ピAテ係もく。Iンクコに営IRイ

ゲームマシン

普及台数も0.7%増の554万台と堅調な伸び

機種別普及台数 平成11年12月末現在 コーヒー・ココア 3.3% ---券類自販機 41,500台 0.8% 乗車券 0.4% 食券・入場券他 0.4% たばこ自販機 528,700台 |乾電池・玩具・カード他 12.9% 自動サービス機

©2000 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、 アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開

発メーカー名などの註を加えた。

米国「リプレイ」誌

2000年4月15日 第608号

'94 (平6)

'95 (平7)

'97 (平9)

/ 自販金額

□ 普及台数

年間普及台数と年間自販金額の推移

6, 231, 150, 901

6, 435, 228, 108

6, 743, 963, 020

6, 488, 295, 457 100, 8

6, 896, 948, 870 102, 3

7, 016, 396, 800 101, 7

プレイヤーズ。チョイス

3月号から

コインロッカー・ パーキングメーター他 20.0%

アップライト・ビデオ 機種名 (メーカー名) 評価	ビデオ・ソフトウェア 横種名(メーカー名) 評価			
1 サイレントスコープ (コナミ) 8.75 2 ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社) 8.20 3 トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ (インクレディブル・テクノロジー) 8.05 4 ワールドシリーズ99 (セガ社) 7.86 5 ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社) 7.56 6 ウォー・ファイナルアサルト (アタリゲームズ) 7.44 7 マキシマムフォース (アタリゲームズ) 7.21 8 インベーション (ミッドウェー) 7.20 9 エリア51 (アタリゲームズ) 7.16 10 サイト4 (アタリゲームズ) 7.02 11 ガントレットレジェンド (アタリゲームズ) 6.95 12 バーチャコップ 2 (セガ社) 6.94 13 ポイントブランク [ガンバレット] (ナムコ) 6.91 14 ブリッツ99 (ミッドウェー) 6.84 15 トータルバイス (コナミ) 6.75 デラックス型・ビデオ (シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション) 1 クライシスゾーン (ナムコ) 9.29 2 ブレイブファイアファイターズ (セガ社) 9.00	1 ストライカーズ1945パートⅢ(彩京/ワールドワイドビデオ) 7.90 2 ストライカーズ1945プラス(彩京/SNKネオジオ) 7.80 3 スポーン(カプコン) 7.75 4 ゴールデンティー99(インクレディブル・テクノロジー) 7.73 5 テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント(ナムコ) 7.67 6 NFLブリッツ2000ゴールドエディション(ミッドウェー) 7.63 7 NBAショータイム・ゴールドエディション(ミッドウェー) 7.54 8 ストリートファイター 3・サードストライク(カプコン) 7.53 9 D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕(カプコン) 7.22 10 ストリートファイター EX2(カプコン) 7.20 11 ストリートファイター3・セカンドインパクト(カプコン) 7.00 12 ポイントブランク 2〔ガンバァール〕(ナムコ) 7.00 13 デッド・オア・アライブ 2(テクモ) 7.00 14 メタルスラッグ X(SNKネオジオ) 6.97 15 バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル 2〕 (タイトー/SNK) 6.92 16 バスタムーブ・アゲイン〔パズルボブル 2〕 メ(タイトー/SNK) 6.91 17 ワールドクラスボウリング(インクレディブル・テクノロジー) 6.70 18 ポリストレーナー(P&Pマーケティング) 6.67 19 ダイナマイトコップ(セガ社) 6.67			
4 オフロード・サンダー(ミッドウェー)8.60 5 スターウォーズ・トリロジー(セガ料)	フリッパー			

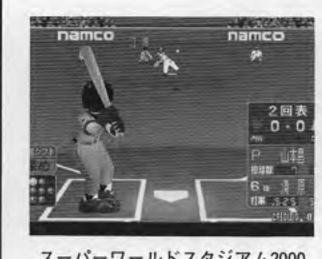
「TPSシステム」のCGサッカー

題

ナムコの「スーパーワースタ2000」

ペナントレース

T V キャビネット「サイバーリード II」も



題





MODEL AC-1200T

表面パネルは1台からでもフリーデザイン

可能。(AC-1200T、AC-2200Tとも)

自動回収機能付き両替機

高性能制御ユニットを装備。

MODEL AC-2200T

回収作業の煩わしさを解消するタイマ

一式自動回収機能やすぐれた信頼の

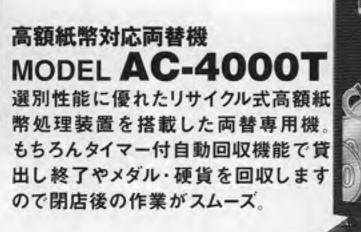
を自由に設定可能。



ソ人機能を内蔵。



アミューズメント場の雰囲気に合わせた旭精工のメダル貸・両替機。





省スペースタイプ両替機 MODEL PC-1000 高性能1000円紙幣選別機を搭載 したコンパクト(幅130mm)な両 替機。ゲーム台間やゲーム機器に 取付可能。

2 | **C** | 弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。 ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。 謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

信頼と技術のふれあい

2000年4月15日 第608号



好プレイを評価 テクモ「ワールドカップ・ミレニアム」



カード類を確実に払出す旭精工のカードディスペンサー。

新機構でラップしたカードを払出し MODEL VCD-100

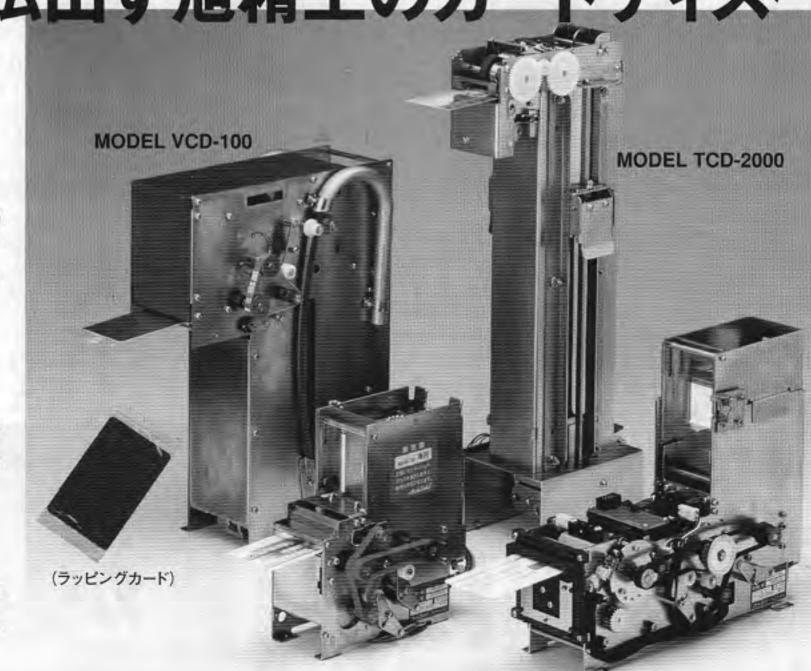
す新機構ディスペンサー。傷を付けたくない高価カー ドや薄くて払出しに無理なカードなどの払出しに最適。

ベストセラーカードディスペンサー MODEL CD-200 国内外での販売実績を誇るカードディスペンサー。新

クラッチ方式や逆転ローラー採用で、確実な払出しを

カートリッジタイプディスペンサー MODEL CD-Series

CD-200をベースにテレフォンカードサイズから各種サ イズのカードなどを払い出すCDシリーズ。また、カート リッジ使用により積上げ枚数は自由自在。



カードにやさしい上出しタイプ MODEL TCD-2000

ペンサー。カード販売機などカード取出し口の 位置設定が無理なく設計できるタイプのカード ディスペンサー。

キャッシュレス時代に対応 MODEL SCD-1000

ICカードの読込み、書込み用端子を装備して いるICカードの発券・回収機。ユニークな回 収機能によりICカードをリサイクル使用するIC カードディスペンサー・エンコーダー。



1521KD ** お客様各位● ** 弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。 ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。 盗告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。 信頼と技術のふれあい

Game Machine's Hit Games 25

D	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
0	_	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン) Marvel vs. Capcom (Capcom)
2	1	パワースマッシュ(セガ社ナオミ) Virtua Tennis 2 (Sega) ·······7.09
3	3	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社ナオミ) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega) ················6.44
4	5	バーチャNBA(セガ社ナオミ) Virtua NBA (Sega) ····································
5	2	ミスタードリラー(ナムコ) Mr. Driller (Namco)
6	_	サイヴァリア (サクセス/タイトー) Psyvariar (Success/Taito)
7	7	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)
8	4	餓狼 - マーク・オブ・ザ・ウルブズ(SNKネオジオ) Garou - Mark of The Wolves (SNK)
9	9	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム $(テクモ)$ Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)
10	17	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)5.40
11	6	グレート魔法大作戦(エイティング/カプコン) Dimahoo (Eighting/Capcom)
P	20	ストリートファイター Ⅲサードストライク (カプコン) Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom) ····································
B	14	クレイジータクシー(セガ社ナオミ) Crazy Taxi (Sega) ····································
14	24	ストライカーズ 1 9 4 5 プラス(彩京/SNKネオジオ) Strikers 1945 Plus (Psikyo/SNK)··················5. 25
B	16	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)
16	13	おてなみ拝見(サクセス/タイトー) Otenami-Haiken* (Taito)5.11
D	18	対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)
18	11	パカパカパッション スペシャル (プロデュース/ナムコ) Paca Paca Passion Special (Namco)
19	12	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社ナオミ) Dynamite Baseball 99 (Sega)
20	39	ソウルキャリバー (ナムコ) Soul Calibur (Namco)
21	21	ストライカーズ 1 9 9 9 (彩京) Strikers 1999 (Psikyo)4.75
22	19	ギャロップレーサー 3 (テクモ) Gallop Racer 3 (Tecmo)
23	44	ストライカーズ 1 9 4 5 II (彩京) Strikers 1945 II (Psikyo)
24	34	上海・万里の長城(サン電子/テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun)4.62
25	10	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)············4.58

	*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc
-T. /Tr	調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断
評価	によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気
(RATING)	と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム	人機
前 機種名(メーカー名)	(DEDICATED VIDEOS)
回 MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)

第三種郵便物認可

_	ы	MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING
1	1	ダービーオーナーズクラブ(セガ社) Derby Owners Club (Sega) ·······8. 60
2	-	キーボードマニア (コナミ) Keyboard Mania (Konami)
3	-	ゴルゴ13(ナムコ) Sniper 13 (Namco)
4	4	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド(セガ社) The Typing of The Dead (Sega) ············8.3
5	2	サンバDEアミーゴ(セガ社) Samba DE Amigo (Sega) ·················8.16
6	3	18 ホイーラー(セガ社) Eighteen Wheeler (Sega) ················8.1
0	-	ワールドキックス (SD/DX)(ナムコ) World Kicks (SD/DX) (Namco)
8	7	ダンスダンスレボリューション・サードミックス(コナミ) Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami) ······6. 94
9	6	ミリオンヒッツ(ナムコ) Million Hits (Namco)
10	9	スリルドライブ (2 P/S D/D X)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)
11	8	クライシスゾーン(S D / D X)(ナムコ) Crisis Zone (SD/DX) (Namco)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
12	5	ビートマニアコンプリートミックス 2 (コナミ) Beatmania [Hip Hop Mania] Complete Mix 2 (Konami)6.42
13	11	サイレントスコープ (コナミ) Silent Scope (Konami)
Ø	20	F355 チャレンジ (DX/2P)(セガ社) F355 Challenge (DX/2P) (Sega) ····································
15	10	ドラムマニア (コナミ) Drum Mania (Konami)
16		Beatmania [Hip Hop Mania] 5th Mix (Konami)
		タッチ・デ・ウノー! (セガ社) Touch de Uno!(Sega) ······························6.1
18	17	タイムクライシス 2 (S D / D X / S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)

■その他アーケー	ドゲーム機	(OTHER ARCADE GAMES)

1.	1	フォト&シール・キララ(メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala (Make Software)8.00
2	2	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)・・・・・・7.78
3	3	ストリートスナップ (トーワジャパン) Street Snap (Towa Japan)7.67
4	4	デカプリ (アイエムエス) Deka-Pri (IMS) ····································
5	5	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)
6	6	透明マジック(オムロン) Transparent Magic (Omron)・・・・・・・5.71
7	7	プリプリキャンバス (コナミ)

2000年4月15日 第608号

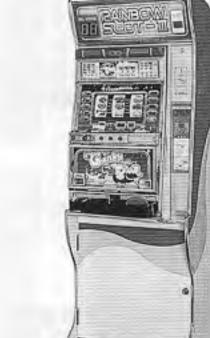








ラッキークレーンDXⅢ



レインボースロットⅡ



フィーバーDX

ノーマルタイプ



遊びの幅を広げたスマートボールタイプ 客層に合わせて選べる2種類のベンダー 料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能



あのヘキサが1人用コンパク ト・省スペース機種で登場!! ディスプレイ用飾り棚を新設 テーブルのスピード調節可能



リング1つから重量感ある景品まで バリエーション豊富なバケットの 強弱設定が可能



盤面15種類のメカスロ

オートクレジット機構 なバリエーション メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい

本 社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952 東京営業所 〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☎03-5824-7161 FAX.03-5824-7163

英文版業界ニュース







,686(W)×866(D)×1,973(H)mm 2,004(H)mm (シッピングブラケット含む) 2,155(H)mm (ビルボード含む) 約360kg AC100V 290W @SEGA 200

SEGA 株式セカ・エンタープライゼス



騒アミューズメント情報をご紹 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

Unveils Microsoft Home Vid. "X-Box" Plan

Microsoft Corp., Redmond, WA, will ship the home video game console "X-Box" in the USA, Europe and Japan in autumn 2001. After having been rumored for a long time, it was at last announced on March 10 in Tokyo and San Jose, CA. For 25 years Microsoft has been developing operating system (OS) and basic application software, and has now decided to

CRI Merges Sega's A'ment R&D Div. 2

One of the R&D divisions at Sega Enterprises Ltd., Amusement R&D Division 2 (about 140 employees). moved into CSK Research Institute (CRI) on February 16. CRI is situated within the same office where Sega's R&D divisions are operating, and there are no operational changes. However, it is the first concrete sign of the new policy to split Sega's R&D division into about 15 companies.

Sega's Amusement R&D Div. 2 has so far developed software such as the coin-op videos "Out Run" and "Virtua Fighter", and also the home video soft ware "Shenmue". This division is said to be one of the leading teams in Sega's R&D department.

Founded in October 1983 by Isao Okawa, founder and chairman of CSK and chairman of Sega, CRI is a software developer company whose stocks are held by Okawa (72.5%), Sega (18.2%), and Isao (9.3%). Its productsto-date include the home video software "Aero Dancing" and image developing tool "CRI MPEG Sofdec". It is staffed with 80 employees. Shoichiro Irimajiri, president of Sega, has also served as president of CRI.

Now, on the occasion of Sega's Amusement R&D Div. 2 moving into CRI, it was decided that Hisashi Suzuki, vice-president of Sega, serve as president of CRI. CRI which becomes the first step for splitting Sega R&D division into independent companies, will be renamed in the near

Game Machine

Editor: Masumi Akagi Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress.co.jp/ © 2000 Amusement Press, Inc.

enter the homes of target users.

According to Microsoft, by combining the power of PC technology and its cutting-edge "Direct X" development tools, the video game console code-named "X-Box" will provide game developers with a powerful creative medium. Its specifications are as follows:

Direct X API, Intel Pentium III processor technology with Stream SIMD Extensions, Custom 3-D NDIDIA graphics processor, 64 MB of RAM (unified memory architecture), Custom 3-D audio processor, 8 GB hard drive, 4X DVD drive with movie playback, Four game controller ports, expansion port, proprietary A/X connector, 100 M bps Ethernet.

A performance comparison with SCE's "Play Station 2" shows that the CPU's capacity is 600 MHz (vs 300 MHz in the case of PS2), graphic processor capacity 300 MHz (150 MHz), memory capacity 64 MB (32 MB), memory bandwidth 6.4 GB/sec (3.2 GB/sec), polygon performance 300 M/ sec (66 M/sec), storage medium 4X DVD, 8 GB hard disk, and 8 MB memory card (4X DVD 8 MB memory card), thus surpassing the "PS2" in every respect.

Given the "X-Box" specifications, it could be mistaken for a high performance personal computer. However, this is a home video game console which, by being connected to the household television monitor, is used for playing games using a dedicated controller. Game software developed for the Windows system cannot be used on "X-Box". It can be played only with dedicated DVD game software.

Microsoft will undertake the development, design, manufacture and sale of the "X-Box" console and will not outsource in these areas. It has established a Games Division dedicated to game software development.

Third party software houses already developing games for the "X-Box" have been named as Acclaim, Capcom, D3 Publisher, Eidos, Electronic Arts, Hudson, Koei, Konami and Namco. Microsoft estimates that 70% of game software will come from these third parties.

Although the company has not made any explicit announcement about the pre-release schedule of the "X-Box", a prototype will be completed in September this year and shipped in September 2001. Development tools are expected to be supplied to the third parties by autumn this year. Although the price of "X-Box" is not yet fixed, it is likely to be set between US\$250 and US\$300.

Since Sega adopts Microsoft's "Windows CE" in the "Dreamcast", it remains to be seen whether Sega will participate in the development of the "X-Box". According to Microsft, however, although it was advised by Sega, it has no intention to launch a joint venture with Sega. Basically, Microsoft's strategy is that, although the "X-Box" is capable of performing the internet functions, it should solely serve as a home video console.

SNK Exec. Reshuffle

SNK Corp., Osaka, announced that, as of April1, the founder and chairman, Eikichi Kawasaki, will step down but remain as adviser. President Yoshihiko Kodo resigned. Takashi Nishiyama, executive director responsible for R&D, resigned office on December 24, 1999.

Kazunari Kitano has assumed of-

fice as president. After serving the Fuji Bank for many years, Kitano, 52, became the head of Tokyo Branch, SNK, from October 1997, and was promoted to managing director from January

2 Coin-Op Net **Terminals** At AOU Expo

At the AOU Amusement Expo '00, two coin-op internet terminals were unveiled for the first time. One is "100 Yen Internet" from Heartech Ltd., Saitama Pref., and the other is "Coinet 100" from Runsystem Co., Ltd., Saitama Pref. Both are mini upright cabinets where the players can sit down and surf the internet using mouse and keyboard.

Although some coin-op internet terminals have so far been produced on a trial basis, this was the first instance of production models being unveiled. Since they are connected via telephone lines and routers, they are suitable for set installation of $6 \sim 8$ units. The price per unit is said to be about ¥400,000 -600,000.

As for coin-op internet terminals, since the PC network video game "Star Craft" achieved hit sales in Korea, gaining success as business, they have also started to gain attention in Japan. However, since communication line service fees are high in Japan and PC network games have not sold well up until now, manufacturers have been reluctant to develop such machines.

The coin-op internet terminals shipped currently will be standardly set to enable 10-minute utilization per ¥100 (a variety of time settings are possible). Although Heartech and Runsystem stress that they are successful at their own locations, there is not much reaction from operators.

Tecmo Listed On TSE 2nd

It was decided that the stocks of Tecmo Ltd., Tokyo, be listed on the Second Section of Tokyo Stock Exchange (TSE) on March 22. At the TSE, Konami, Namco, Nintendo and Sega are listed on the First Section, while Taito is listed on the Second Sec-

Tecmo was founded as a building maintenance company, Teikoku Kanzai, in 1964, and changed its business to an arcade operator company in 1967. It changed its name to Tehkan Company in 1977 and to the present name in 1986. It began to distribute coin-op games in 1972, to manufacture coin-op videos in 1980 and home videos in 1986. Tecmo set up a US subsidiary in 1981.

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) **!! DELUXE VIDEOS** & SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE Visit our web site for more information www.fillmoregames.com

Fillmore Games

tosh@fillmoregames.com

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。







GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649